

타르커의 칸 출시 노트

Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson 및 Thijs van Ommen의 도움을 받아 Matt Tabak이 편집

마지막 수정일: 2014년 7월 22일

출시 노트에는 새로 출시되는 **매직 : 더 개더링** 세트를 비롯하여 세트 카드와 관련된 규칙과 설명이 포함되어 있습니다. 본 문서의 목적은 새로운 카드를 사용하면서 새로운 기능과 상호작용으로 인해 발생하는 일반적인 오해와 혼동을 해소하여 더 큰 재미를 느끼게 돕는 것입니다. 앞으로 새로운 세트가 출시되면 **매직** 규칙이 업데이트되어 이 정보 중 일부가 유효하지 않게 될 수도 있습니다. 본 문서에서 필요한 답변을 찾을 수 없는 경우에는 www.wizards.com/customerservice로 문의해 주시기 바랍니다.

'일반 설명'에서는 세트의 출시 정보, 새로운 기능과 개념을 설명합니다.

'카드별 설명'에서는 세트에 포함된 카드와 관련하여 가장 중요할 뿐 아니라 플레이어가 혼동하기 쉬운 질문에 대한 답변이 포함되어 있습니다. "카드별 설명" 부분에서 설명하는 카드의 경우 참고를 위해 해당 카드의 전체 텍스트가 나와 있습니다. 하지만 세트에 포함된 모든 카드를 설명하지는 않습니다.

일반 설명

출시 정보

타르커의 칸 세트는 269장의 카드(커먼 카드 101장, 언커먼 카드 80장, 레어 카드 53장, 미식레어 카드 15장, 기본 대지 20장)로 구성되어 있습니다.

프리릴리즈 이벤트: 2014년 9월 20일 ~ 21일

출시 주말: 2014년 9월 26일 ~ 28일

게임데이: 2014년 10월 18일 ~ 19일

타르커의 칸 세트는 공식 출시일인 2014년 9월 26일부터 모든 공인 컨스트럭티드 게임에서 사용할 수 있습니다. 그 시점부터 스탠다드 형식에 사용할 수 있는 카드 세트는 *테로스*, *신들의 피조물*, *닉스로 가는 길*, *매직 2015*, *타르커의 칸*입니다.

게임 형식과 사용 가능한 카드 세트에 대한 전체 정보는 Magic.Wizards.com/Rules에서 확인하십시오.

행사 및 매장 관련 정보는 Wizards.com/Locator에서 확인하십시오.

테마: 다섯 "쌔기" 부족

타르커 차원에선 강력한 칸이 이끄는 다섯 부족이 영토와 패권을 놓고 다투며 살아갑니다. 비록 옹들은 오래전에 타르커에서 멸종했지만, 부족들은 각기 옹의 단편을 형상화합니다. 각 부족은 한 쌍의 동맹색과 공통의 적으로 구성된 '쌔기'라고 알려진 삼색 마법을 그 기반으로 삼습니다. 예를 들어, 마르두 부족은 흑적색 동맹색을 사용하며 공통의 적은 백색입니다. 각 부족에겐 특유의 키워드 혹은 능력어가 있습니다. 부족의 기능을 가진 모든 카드를 포함하여 부족과 깊이 관련된 카드의 문구란에는 부족 아이콘이 있습니다. 이러한 아이콘은 게임 플레이에는 아무런 영향도 주지 않습니다.

아브잔 키워드: 버티기

아브잔은 백흑녹 부족입니다. 부족 아이콘은 교차된 한 쌍의 옹의 비늘입니다. 버티기는 생물이 더 강력해져서 긴 전투를 대비할 수 있게 해주는 새로운 키워드입니다.

소금길 순찰조

{3}{W}

생물 — 인간 경찰병

2/5

버티기 {1}{W} ({1}{W}, {T}): 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 버티기를 활성화할 수 있다.)

버티기에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.106. 버티기

702.106a 버티기는 활성화능력이다. '버티기 [비용]'은 "[비용], {T}: 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 이 능력을 활성화할 수 있다."를 뜻한다.

* 생물이 가진 버티기 능력의 활성화 비용은 탭 기호({T})를 포함합니다. 생물이 가진 버티기 능력은 그 생물이 플레이어의 턴 시작부터 지속적으로 그 플레이어의 조종하에 있지 않았다면 활성화될 수 없습니다.

* 버티기 능력을 가진 생물 몇몇은 그 자신을 포함해 당신이 조종하는 +1/+1 카운터가 올려져 있는 생물에 능력을 부여해 줍니다. 버티기 능력뿐만 아니라 어떠한 이유로든 생물에 +1/+1 카운터가 올려져 있다면 유효합니다.

제스카이 키워드: 기량

제스카이는 청적백 부족입니다. 부족 아이콘은 용의 눈입니다. 기량은 당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다 생물이 커지는 보너스를 주는 새로운 키워드입니다.

제스카이 장르

{1}{U}

생물 — 인간 수도승

1/2

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

제스카이 장르가 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 카드 한 장을 뽑을 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 버린다.

기량에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.107. 기량

702.107a 기량은 격발능력이다. '기량'은 "당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다."를 뜻한다.

702.107b 한 생물이 여러 개의 기량 능력을 가지고 있다면, 각 능력은 따로 격발된다.

* 당신이 생물 유형을 가지지 않은 주문을 발동하면 기량이 격발됩니다. 한 주문이 여러 개의 유형을 가지고 있는데, 마법물체 생물처럼 그 유형 중 하나가 생물이라면, 주문 발동 시 기량이 격발되지 않습니다. 대지를 플레이하는 행동도 기량을 격발시키지 않습니다.

* 기량은 스택에서 해당 능력을 격발한 주문 위에 쌓입니다. 따라서 그 주문보다 먼저 해결됩니다.

* 격발된 기량은 해당 능력을 격발시킨 주문과 연관되지 않습니다. 그 주문이 무효화되도 기량은 정상적으로 해결됩니다.

솔타이 키워드: 파헤치기

솔타이는 흑녹청 부족입니다. 부족 아이콘은 용의 송곳니입니다. 파헤치기는 자신의 무덤에서 카드를 추방해 주문의 발동비용 지불을 돕는 돌아온 키워드입니다.

죽음의 낙하

{9}{B}

집중마법

파헤치기 (이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.)

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 두 개를 희생한다.

파헤치기에 대한 공식 규칙은 다음과 같습니다.

702.65. 파헤치기

702.65a 파헤치기는 파헤치기를 가진 주문이 스택에 쌓일 때 작동하는 정적능력이다. '파헤치기'는 "이 주문의 총 발동비용 중 각 일반 마나를 지불하는 대신 당신의 무덤에서 카드를 추방해 해당 마나를 지불할 수 있다."를 뜻한다. 파헤치기 능력은 추가 또는 대체비용이 아니며 파헤치기 능력을 가진 주문의 총 발동비용이 확정된 이후에 적용된다.

702.65b 동일한 주문에 파헤치기 능력이 여러 개 있는 것은 아무런 부가효과가 없다.

* 이번 세트에서 파헤치기 능력의 규칙이 이전과 약간 바뀌었습니다. 전에는 파헤치기 능력이 주문의 비용을 줄여주었습니다. 하지만 현재 규칙에서는 주문의 비용을 지불하는 동시에 자신의 무덤에서 카드를 추방합니다. 이런 식으로 카드를 추방하는 것은 비용을 지불하는 행동입니다.

* 파헤치기 능력은 주문의 마나 비용이나 전환마나비용을 바꾸지 않습니다. 예를 들어, '죽음의 낙하'의 전환마나비용은 파헤치기 능력을 3번 사용해 일반 마나 3개를 지불하지 않고 발동하더라도 10입니다.

* 플레이어는 카드를 추방해 파헤치기를 가진 주문의 유색 마나 비용을 줄일 수 없습니다.

* 플레이어는 파헤치기를 가진 주문의 일반 마나 비용보다 더 많은 카드를 추방할 수 없습니다. 예를 들어, 플레이어는 죽음의 낙하를 발동하기 위해 자신의 무덤에서 카드를 최대 9장까지 추방할 수 있습니다.

* 파헤치기 능력은 대체비용이 아니기 때문에 대체비용과 함께 사용할 수 있습니다.

마르두 능력어: 습격

마르두는 적백흑 부족입니다. 부족 아이콘은 한 쌍의 용의 날개입니다. 습격은 자신이 해당 턴에 생물로 공격할 경우 강화되는 카드의 능력 시작 부분에 이탤릭체로 표시되는 능력어입니다. 능력어는 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

마르두 명사수

{3}{R}

생물 — 인간 궁수

2/3

습격 — 마르두 명사수가 전장에 들어올 때, 당신이 이 턴에 생물로 공격했다면 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 마르두 명사수는 그 목표에 피해 2점을 입힌다.

* 습격 능력은 플레이어가 생물로 공격했는지에만 상관이 있습니다. * 공격한 생물이 몇 개인가, 또는 그 생물이 어느 상대나 상대가 조종하는 플레인즈워커를 공격했는가는 상관없습니다.

* 습격 능력은 플레이어가 생물로 공격했는지 판단할 때 턴 전체를 평가합니다. 공격한 생물이 전장에 남아있지 않아도 유효합니다. 마찬가지로, 그 생물이 공격했던 플레이어나 플레인즈워커가 각각 게임이나 전장에 남아있지 않아도 유효합니다.

테무르 능력어: 홍포

테무르는 녹색적 부족입니다. 부족 아이콘은 용의 발톱입니다. 홍포는 자신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종할 경우 강화되는 능력의 시작 부분에 이탤릭체로 표시되는 능력어입니다. 능력어는 규칙으로서 의미를 가지지 않습니다.

고집스러운 부정

{U}

순간마법

생물이 아닌 주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {1}을 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 대신에 그 주문을 무효화한다.

도전의 포효

{2}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 이 턴에 그 생물을 방어할 수 있는 모든 생물은 그 생물을 방어한다.

홍포 — 그 생물은 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면 턴종료까지 무적을 얻는다.

* 순간마법과 집중마법에 나타나는 일부 홍포 능력은 '대신'이라는 단어를 사용합니다. 이러한 주문들은 해결되는 시점에 당신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종할 경우 효과가 강화됩니다. 이러한 경우 두 효과를 모두 받는 것이 아니라 강화된 효과만 받습니다.

* '대신'이라는 단어를 사용하지 않는 순간마법과 집중마법의 홍포 능력은 해결되는 시점에 자신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종할 경우 추가 효과를 냅니다.

돌아온 키워드: 변이

타르커의 다섯 부족 모두는 전투 중 서로에게 속임수를 사용하는 일이 잦습니다. 변이는 생물로 하여금 자신의 정체를 감추도록 돕는 돌아온 키워드입니다.

아브잔 길잡이

{3}{W}{B}{G}

생물 — 인간 전사

4/4

생명연결 (이 생물이 피해를 입히면, 당신은 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)

변이 {2}{W}{B}{G} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

용어에 대한 미약한 변경 사항과 규칙 번호의 수정을 제외하면 변이 능력의 규칙은 이전과 다르지 않습니다. 변경 사항은 다음과 같습니다.

702.36. 변이

702.36a 변이는 변이 상태의 카드를 플레이할 수 있는 영역에서 그 효과를 발휘하는 정적능력이며, 변이 효과는 카드가 뒷면 상태라면 언제든지 발휘된다. '변이 [비용]'은 "당신은 카드의 마나 비용을 지불하는 대신에 {3}을 지불해서 이 카드를 텍스트, 이름, 하위 유형, 마나 비용이 없는 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다."를 뜻한다. ("뒷면 상태 주문 및 지속물" 규칙 707 참조)

702.36b 변이 능력을 사용하여 카드를 발동하려면 뒷면이 보이도록 뒤집는다. 뒤집힌 카드는 텍스트, 이름, 하위 유형, 마나 비용이 없는 뒷면 상태의 2/2 생물 카드가 된다. 앞면 상태 카드의 특성과 다른 이러한 특성을 가진 카드의 발동에 적용되는 모든 효과나 제약은 이 카드의 발동에 적용된다. 이러한 값은 그 물체의 특성으로부터 복사될 수 있다. ("지속효과의 상호작용" 규칙 613 및 "물체 복사" 규칙 706 참조)

동일한 특성을 가진 뒷면 상태의 주문으로 스택에 쌓고, 마나 비용을 지불하는 대신에 {3}을 지불한다. 이 경우에는 대체비용을 지불하는 규칙이 적용된다. 플레이어는 해당 카드를 일반적으로 플레이할 수 있는 모든 영역에서 변이를 사용해 카드를 발동할 수 있다. 그 주문이 해결되면 주문이 가지고 있던 동일한 특성을 가지고 전장에 들어온다. 변이 효과는 뒷면 상태의 물체가 놓인 모든 영역에 적용되고, 그 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때 효과가 종료된다.

702.36c 변이 능력이 없는 카드는 뒷면 상태로 발동할 수 없다.

702.36d 게임 중 언제든지 우선권을 가지게 되면, 자신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물을 앞면 상태로 뒤집을 수 있다. 이는 특별 행위이며, 스택을 사용하지 않는다(규칙 115 참조). 이를 행하려면 지속물이 앞면 상태일 경우의 변이 비용을 모든 플레이어에게 보여주고, 그 비용을 지불한 후, 그 지속물을 앞면 상태로 뒤집는다. (그 지속물이 앞면 상태일 경우의 변이 비용이 없다면, 그 지속물은 이 방법으로 앞면 상태로 뒤집을 수 없다.) 변이 효과가 종료되고, 일반 특성을 다시 얻는다. 그 지속물은 이미 전장에 들어온 상태이기 때문에, 지속물이 전장에 들어오는 것과 관련된 모든 능력은 그 지속물의 앞면 상태가 되었을 때 격발되지 않으며 아무런 효과도 발휘하지 않는다.

702.36e 변이를 가진 카드를 발동하는 방법에 대한 자세한 정보는 "뒷면 상태 주문 및 지속물" 규칙 707을 참조한다.

* 플레이어는 {3}을 지불해서 변이를 가진 카드를 뒷면 상태로 발동할 수 있고, 언제든지 우선권을 가지게 되면 변이 비용을 지불해서 뒷면 상태의 지속물을 앞면 상태로 뒤집을 수 있습니다.

* 뒷면 상태의 주문은 마나 비용이 없으며 전환마나비용이 0입니다. 플레이어가 뒷면 상태의 주문을 발동할 때에는 다른 플레이어가 알 수 없도록 뒷면 상태로 스택에 쌓고 {3}을 지불합니다. 이것은 대체비용입니다.

* 그 주문이 해결되면 이름, 마나 비용, 생물 유형, 또는 능력이 없는 2/2 생물로 전장에 들어옵니다. 이 생물은 무색이며 전환마나비용이 0입니다. 그 생물에 적용되는 다른 효과들은 이러한 특성 모두를 그 생물에 부여할 수 있습니다.

* 언제든지 자신이 우선권을 가지게 되면, 플레이어는 뒷면 상태 생물의 변이 비용을 공개하고 그 비용을 지불하여 앞면 상태로 뒤집을 수 있습니다. 이는 특별 행위입니다. 스택에 쌓이지 않으므로 이에 대응할 수 없습니다. 오직 뒷면 상태의 지속물만이 이 방법으로 앞면 상태로 뒤집힐 수 있으며, 뒷면 상태의 주문은 이 방법을 사용할 수 없습니다.

* 뒷면 상태의 생물이 가진 능력을 잃으면 변이(또는 변이 비용)를 잃게 되므로 앞면 상태로 뒤집을 수 없습니다.

* 그 지속물은 앞면 상태가 되기 전과 후 모두 전장에 있는 상태이므로 지속물의 앞면을 앞면 상태로 뒤집는 행위는 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 격발시키지 않습니다.

* 뒷면 상태의 생물은 이름이 없기 때문에 또 다른 뒷면 상태의 생물을 포함해 다른 어느 생물과도 같은 이름을 가질 수 없습니다.

* 지속물이 앞면이나 뒷면 상태로 뒤집혀서 특성이 변하더라도 그 지속물은 이전과 동일한 지속물입니다. 그 지속물을 목표로 정한 주문이나 능력과 그 지속물에 부착된 마법진이나 장비는 영향을 받지 않습니다.

* 지속물을 앞면이나 뒷면 상태로 뒤집는 행위는 지속물의 탭된 상태를 바꾸지 않습니다.

* 플레이어는 언제든지 자신이 조종하는 뒷면 상태의 주문이나 지속물을 볼 수 있습니다. 특정 효과로부터 권한을 부여받지 않는 한, 자신이 조종하지 않는 뒷면 상태의 주문이나 지속물은 볼 수 없습니다.

* 뒷면 상태의 주문이 스택을 떠나고 전장이 아닌 다른 영역으로 가게 된다면(예를 들어, 무효화된다면), 플레이어는 그 주문을 공개해야 합니다. 각 무덤은 앞면 상태의 카드 더미 하나로 유지됩니다.

* 뒷면 상태의 지속물이 전장을 떠나게 되면, 플레이어는 그 지속물을 공개해야 합니다. 또한, 플레이어가 게임을 떠나거나 게임이 종료되는 경우 자신이 조종하는 뒷면 상태의 주문과 지속물 모두를 공개해야 합니다.

* 플레이어는 뒷면 상태의 주문과 지속물을 서로 구분하기 쉽게 관리해야 합니다. 다른 플레이어를 혼동시키기 위해 전장에 있는 카드를 뒤섞을 수는 없습니다. 그 카드들이 전장에 들어온 순서가 확연히 구분되도록 유지되어야 합니다. 이를 행하는 일반적인 방법으로는 마커나 주사위를 사용하거나, 전장에 들어온 순서대로 배치하는 방법이 있습니다.

새로운 형태: 선택 주문 및 능력

주문이나 능력이 "하나를 선택한다" 또는 유사한 것에 의해 둘 이상의 옵션을 가진다면 이를 *선택* 주문이나 능력이라 합니다. 각 옵션은 *모드*가 됩니다. *타르커의 칸*을 시작으로 선택 주문과 능력의 형태가 업데이트됩니다. 이제 모든 모드가 불릿 형식으로 표시됩니다. 기존 카드는 오라클 텍스트에 기재될 문구가 업데이트될 것입니다.

술타이 부적

{B}{G}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 단색 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.
- 마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.
- 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

* 형태만 변한 것입니다. 선택 주문과 능력이 작동하는 방식에 대한 규칙은 변하지 않았습니다.

* 플레이어는 해당 주문을 발동하거나 해당 능력을 활성화할 때 모드를 고릅니다.

* 모드가 하나 이상의 목표를 정해야 하는 경우 그 모드를 고른 경우에만 목표를 정합니다. 목표를 정할 필요가 없는 모드를 고른 경우, 그 주문이나 능력은 목표가 없는 것처럼 취급됩니다.

* 선택 주문이나 능력이 복사될 경우, 그 복사본은 원본과 동일한 모드를 가집니다.

카드별 설명

아브잔 부적

{W}{B}{G}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 공격력이 3 이상인 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 추방한다.
- 당신은 카드 두 장을 뽑고 생명 2점을 잃는다.
- 생물 한 개 또는 두 개를 목표로 정한다. 그 생물들에 +1/+1 카운터 두 개를 배분한다.

* 세 번째 모드를 고른 경우, 플레이어는 이 주문을 발동할 때 카운터들을 어떻게 배분할지 결정합니다.

특히, 두 개의 목표 생물에 +1/+1 카운터를 한 개씩 배분하는 경우, 그 생물 중 하나가 이에 대응해 유효하지 않은 목표가 된다면, 그 생물에 올려질 +1/+1 카운터는 사라집니다. 그 카운터는 남아있는 유효한 목표에 올려질 수 없습니다.

반역 행위

{2}{R}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물을 언택한다. 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 이미 당신이 조종하거나 언택된 생물도 '반역 행위'의 목표로 지정할 수 있습니다.

* 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

군락의 제단

{1}

마법물체

당신의 조종하에 다른 지속물이 전장에 들어올 때마다, 각 상대는 자신의 서고 맨 위의 카드 한 장을 자신의 무덤에 넣는다.

* '군락의 제단'이 당신의 조종하에 다른 지속물과 동시에 전장에 들어오는 경우, 이 생물의 능력은 각 지속물마다 따로 격발됩니다.

일인자 아나펜자

{W}{B}{G}

전설적 생물 — 인간 병사

4/4

일인자 아나펜자가 공격할 때마다, 당신이 조종하는 다른 탭된 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

생물 카드가 어디서든 상대의 무덤에 들어가려고 하면, 대신에 그 카드를 추방한다.

* 아나펜자의 첫 번째 능력은 당신이 조종하는 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 공격생물이 아니어도 목표로 정할 수 있습니다.

* 아나펜자가 전장에 있는 한 생물 카드는 무덤에 들어가지 않으므로, 상대가 소유한 토큰이 아닌 생물이 죽을 때 격발되는 모든 능력은 격발되지 않습니다. (토큰 생물은 여전히 그것들이 사라지기 직전에 무덤을 잠깐 거칩니다.)

* 아나펜자가 전장에 있는 상태에서 상대가 생물 카드를 버렸다면, 해당 카드가 무덤에 들어가지는 않지만 '광기'와 같이 카드를 버릴 때 작용하는 능력은 작용합니다. 게다가, '불길에 휩싸인 찬드라'의 첫 능력과 같이 버린 카드의 특징을 검사하는 주문이나 능력은 '아나펜자'에 의해 추방된 카드도 검사합니다.

* 아나펜자의 마지막 능력은 카드가 무덤에서 무엇이 될 것인지가 아니라 있던 영역에서 무엇이었는지에만 상관이 있습니다. 예를 들어, 자신이 조종하는 대지 카드가 효과로 생물이 된 후 죽는다면, 그 대지 카드는 추방됩니다. 그러나 권능을 가진 생물 카드가 무덤으로 들어가려고 할 때 마법진이라면, 그 카드는 무덤으로 들어갑니다.

아크 방전

{2}{R}

집중마법

플레이어 및/또는 생물을 최대 세 개까지 목표로 정한다. 아크 방전은 그 목표들에 피해 3점을 당신이 나누는 대로 입힌다.

* 플레이어는 이 주문을 발동할 때 '아크 방전'이 가질 목표의 수와 피해를 어떻게 나눌지를 결정합니다. 각 목표는 최소한 피해 1점을 받아야 합니다.

* '아크 방전'이 해결될 때 생물 중 일부가 유효한 목표가 아니라면, 원래 배분된 피해는 그대로 입혀지되, 유효하지 않은 목표에는 피해가 입혀지지 않습니다. 모든 목표가 유효하지 않다면 '아크 방전'은 무효화됩니다.

중무장 부대

{2}{W}{B}{G}

생물 — 인간 병사

4/4

중무장 부대가 전장에 들어올 때, 당신이 조종하는 생물 한 개 또는 두 개를 목표로 정한다. 그 생물들에 +1/+1 카운터 두 개를 배분한다.

* '중무장 부대'는 능력의 목표로 자신을 정할 수 있습니다.

* 능력을 스택에 쌓을 때 카운터를 어떻게 분배할지 결정합니다. 특히, 두 개의 목표 생물에 +1/+1 카운터를 한 개씩 배분하기로 결정한 경우, 그 생물 중 하나가 이에 대응해 유효하지 않은 목표가 된다면, 그 생물에 올려질 +1/+1 카운터는 사라집니다. 그 카운터는 남아있는 유효한 목표에 올려질 수 없습니다.

재구름 불사조

{2}{R}{R}

생물 — 불사조

4/1

비행

재구름 불사조가 죽을 때, 그 카드를 뒷면 상태로 전장으로 되돌린다.

변이 {4}{R}{R} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

재구름 불사조가 앞면으로 뒤집히면, 재구름 불사조는 각 플레이어에게 피해 2점을 입힌다.

* '재구름 불사조'가 뒷면 상태라면 애초에 변이 능력을 사용해서 뒷면 상태로 '재구름 불사조'를 발동하지 않았더라도 변이 비용을 지불해서 앞면으로 뒤집을 수 있습니다.

* '재구름 불사조'의 '죽는' 능력이 해결되기 전에 '재구름 불사조'가 무덤을 떠나면 전장으로 돌아오지 않습니다.

* '재구름 불사조'가 뒷면 상태로 전장으로 돌아오면, 각 플레이어는 어느 뒷면 상태의 생물이 '재구름 불사조'인지 알아야 합니다. 이를 숨기기 위해 뒷면 상태 지속물들의 위치를 뒤바꿀 수는 없습니다.

눈사태 엄니전사

{2}{G}{U}{R}

생물 — 코끼리 전사

6/4

눈사태 엄니전사가 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 가능하면 이 전투에서 눈사태 엄니전사를 방어한다.

* 목표 생물이 '눈사태 엄니전사'를 방어할 수는 없지만 다른 공격생물을 방어할 수 있다면, 그 생물은 다른 공격생물을 방어하거나 아예 방어하지 않을 수도 있습니다.

* 방어자지정단에서 목표 생물이 탭되거나 주문이나 능력 때문에 방어할 수 없게 된다면, 그 생물은 방어하지 않습니다. 방어하려면 비용을 지불해야 하는 생물의 경우 그 생물의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 플레이어가 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 마찬가지로 방어하지 않습니다.

낙석 더미

{2}{R}

집중마법

낙석 더미는 당신이 조종하지 않는 각 생물에게 피해 1점을 입힌다.

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* '낙석 더미'는 해결될 때 당신이 조종하지 않는 생물에게만 피해 1점을 입힙니다. 그러나 홍포 능력은 '낙석 더미'가 해결될 때 전장에 있지 않았던 생물과 자신이 조종하는 생물을 포함하는 모든 생물에 영향을 줍니다.

실명액 분사

{4}{U}

순간마법

상대가 조종하는 생물들은 턴종료까지 -4/-0을 받는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* '실명액 분사'는 해결된 후 전장에 들어오거나 상대의 조종을 받게 되는 생물에 영향을 주지 않습니다.

* 상대가 조종하는 생물이 없더라도 플레이어는 단지 카드 한 장을 뽑기 위해 '실명액 분사'를 발동할 수도 있습니다.

피에 물든 투사

{B}

생물 — 인간 전사

2/1

피에 물든 투사는 방어할 수 없다.

습격 — {1}{B}: 피에 물든 투사를 당신의 무덤에서 전장으로 되돌린다. 이 능력은 당신이 이 턴에 생물로 공격했을 경우에만 활성화할 수 있다.

* '피에 물든 투사'의 활성화능력은 '피에 물든 투사'가 자신의 무덤에 있는 경우에만 활성화할 수 있습니다. 특히, 공격한 직후 턴이 종료되기 전에 죽을 경우 이 공격이 자체적으로 활성화조건을 만족시키므로, 플레이어는 이 능력을 사용해 '피에 물든 투사'를 전장으로 되돌릴 수 있습니다.

사막 돌파

{1}{W}

부여마법

당신이 조종하는 생물들은 경계를 가진다.

당신이 조종하는 각 생물은 생물 한 개를 추가로 방어할 수 있다.

* 마지막 능력은 중첩됩니다. 플레이어가 '사막 돌파' 한 개를 추가로 조종할 경우, 자신의 각 생물은 생물 세 개를 방어할 수 있습니다.

뇌물 주머니

{X}

마법물체

뇌물 주머니는 보석 카운터 X개를 가진 채로 전장에 들어온다.

{1}, {T}, 뇌물 주머니에서 보석 카운터 한 개를 제거한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 공격하거나 방어할 수 없다.

* 이미 공격 또는 방어하고 있는 생물을 목표로 정해 능력을 활성화하더라도 그 생물을 전투로부터 제거하거나 그 공격이나 방어에 영향을 줄 수 없습니다.

* 뇌물 주머니는 보석 카운터가 없어서 마지막 능력을 활성화할 수 없더라도 전장에 남습니다.

태우기

{4}{R}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 태우기는 그 생물에 피해 6점을 입힌다. 그 생물이 이 턴에 죽을 때, 소유자의 무덤에 있는 모든 카드를 추방한다.

* 그 생물이 해당 턴에 죽지 않으면 그 지연격발능력은 자연스레 사라집니다.

부족의 학살자

{1}{R}{W}{B}

생물 — 악마

5/4

비행

다른 생물을 희생한다: 부족의 학살자는 턴종료까지 경계, 생명연결, 또는 신속 중 당신이 선택한 능력 한 가지를 얻는다.

* 활성화능력이 해결될 때 '부족의 학살자'가 얻을 능력을 선택합니다.

영리한 흉내꾼

{2}{U}{U}

생물 — 변신괴물

0/0

당신은 영리한 흉내꾼으로 하여금 전장에 있는 대지가 아닌 지속물의 복사본으로 전장에 들어오도록 할 수 있다.

* '영리한 흉내꾼'이 전장에 들어올 때 복사할 대지가 아닌 지속물을 선택합니다. 그 대지가 아닌 지속물을 목표로 정하는 것은 아닙니다.

* 자신이 이름이 같은 전설적 지속물 두 개 이상을 조종하거나 같은 유형의 플레인즈워커 두 개 이상을 조종할 경우, 그중 하나를 골라 전장에 남기고 나머지는 각 소유자의 무덤에 넣습니다.

* '영리한 흉내꾼'은 플레인즈워커의 복사본으로 전장에 들어올 경우 플레인즈워커 카드의 오른쪽 하단에 적힌 숫자만큼의 충성 카운터를 가진 채로 전장에 들어옵니다. 플레인즈워커 원본에 올려진 충성 카운터의 수는 복사하지 않습니다.

* '영리한 흉내꾼'은 선택한 지속물에 원래 적혀있는 능력만 복사합니다(해당 생물이 다른 카드를 복제한 경우나 토큰인 경우는 제외, 아래 참조). 해당 지속물의 탭된 상태, 해당 지속물이 가진 카운터, 부착된 마법진이나 장비, 복사가 아닌 효과에 의해 변형된 지속물의 공격력, 방어력, 유형, 색, 능력 등은 복사하지 않습니다.

* 선택된 지속물의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

* 선택된 지속물이 다른 카드의 복사본인 경우(다른 '영리한 흉내꾼'의 복사본 등), '영리한 흉내꾼'은 선택된 지속물이 복사하고 있는 카드로서 전장에 들어옵니다.

* 선택된 지속물이 토큰인 경우, '영리한 흉내꾼'은 해당 토큰을 전장에 놓은 효과가 정의한 그 토큰의 원래 속성을 복사합니다. '영리한 흉내꾼'은 토큰이 아닙니다.

* 선택된 지속물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력을 가지고 있다면 그 능력은 '영리한 흉내꾼'이 전장에 들어올 때에도 격발됩니다. "[이 지속물]이 전장에 지닌 채로 들어오는" 또는 "[이 지속물]이 전장에 들어올 때 격발되는" 생물 능력 또한 적용됩니다.

* '영리한 흉내꾼'이 다른 지속물과 동시에 전장에 들어오는 경우, '영리한 흉내꾼'은 해당 지속물을 복사할 수 없습니다. 전장에 이미 들어와 있는 대지가 아닌 지속물만 선택할 수 있습니다.

* 이 카드가 아무것도 복사하지 않도록 할 수도 있습니다. 그럴 경우, '영리한 흉내꾼'은 0/0 생물로 전장에 들어오며 다른 주문이나 효과의 영향으로 방어력이 올라가지 않는 한 곧바로 무덤으로 들어갑니다.

파직거리는 파멸

{R}{W}{B}

순간마법

파직거리는 파멸은 각 상대에게 피해 2점을 입힌다. 각 상대는 자신이 조종하는 생물 중 공격력이 제일 높은 생물을 희생한다.

* 한 플레이어가 공격력이 공동으로 가장 높은 생물을 두 개 이상 조종할 경우, 그 플레이어는 그중 희생할 생물을 선택합니다.

* 입혀지려고 하는 피해와 상관없이 희생합니다. 피해가 방지되거나 전향되더라도 상관없습니다.

* '파직거리는 파멸'은 플레이어나 생물을 목표로 정하지 않습니다. 예를 들어, 흑색으로부터 보호를 가진 생물이 희생될 수 있습니다.

* 다인전 게임에서는 현행플레이어부터 시작하여 각 상대가 순서대로 자신이 희생할 생물을 선택한 후 모든 생물이 동시에 희생됩니다. 다음 차례의 플레이어는 이전 플레이어가 희생하기로 정한 생물을 알게 됩니다.

두개골 저장소

{2}

마법물체

{2}, 두개골 저장소를 추방한다: 플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 자신의 무덤을 자신의 서고에 섞어 넣는다. 카드 한 장을 뽑는다.

* 목표로 정한 플레이어의 무덤이 비었다면 그 플레이어는 자신의 서고를 섞고 당신은 카드 한 장을 뽑습니다.

옹암발톱

{X}{R}

집중마법

생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 옹암발톱은 그 목표에 피해 X점을 입힌다.

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 대신에 용암발톱은 그 목표에게 X에 2를 더한 만큼의 피해를 입힌다.

* 자신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, X가 0인 '용암발톱'은 피해 2점을 입히고, X가 1이면 피해 3점을 입히는 식입니다.

살인적인 냉기

{2}{U}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물은 탭되며 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

카드 한 장을 뽑는다.

* '살인적인 냉기'는 이미 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* '살인적인 냉기'는 생물은 추적하지만, 생물의 조종자는 추적하지 않습니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

죽음의 낙하

{9}{B}

집중마법

파헤치기 (이 주문을 발동하는 동안 당신이 당신의 무덤에서 추방하는 카드는 {1}을 지불한다.)

플레이어를 목표로 정한다. 그 플레이어는 생물 두 개를 희생한다.

* 목표로 정해진 플레이어는 '죽음의 낙하'가 해결될 때 희생할 생물을 선택합니다. 이때 플레이어가 조종하는 생물이 하나라면, 그 플레이어는 그 생물을 희생합니다.

* '죽음의 낙하'는 생물을 목표로 정하지 않습니다. 예를 들어, 목표로 정해진 플레이어는 방호를 가진 생물을 희생할 수 있습니다.

살인의 광분

{3}{B}{G}

집중마법

모든 생물은 턴종료까지 -2/-2를 받는다. 이 턴에 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 1점을 얻는다.

* 당신은 '살인의 광분'으로 인해 0 이하의 방어력을 갖게 된 생물의 수만큼 생명점을 얻습니다. 이 지연격발능력은 생물이 상태 참조 효과로 0 이하의 방어력을 가지게 되어 죽기 전에 생성됩니다.

* '살인의 광분'이 해결될 때 전장에 있는 생물들만 -2/-2를 받습니다. 그러나 생물이 전장에 들어온 후 턴이 종료되기 전에 죽는 경우에도 당신은 생명 1점을 얻습니다.

반격장

{R}{W}

순간마법

이 턴에 당신이 선택한 원천이 당신에게 입힐 다음 피해를 방지한다. 피해를 이렇게 방지하면, 반격장은 그 원천의 조종자에게 방지된 만큼의 피해를 입힌다.

* '반격장'은 생물이나 플레이어를 목표로 정하지 않습니다. 당신은 '반격장'이 해결될 때 피해의 원천을 선택합니다.

* 여러 방지 및/또는 대체효과가 동일한 피해에 적용될 경우, 피해를 입으려고 하는 플레이어가 적용되는 순서를 선택합니다. 특히, 상대가 조종하는 원천에 의해 비전투피해를 입으려는 경우에는 '반격장'과 플레인즈워커 전향 효과를 적용할 순서를 자신이 선택합니다. '반격장'을 먼저 적용하는 경우, 그 피해는 방지되어 원천의 조종자에게 피해를 입히며, 플레인즈워커 전향 효과는 적용되지 않습니다.

경멸의 일격

{1}{U}

순간마법

전환마나비용이 4 이상인 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다.

* 뒷면 상태의 주문은 전환마나비용이 0이며 '경멸의 일격'의 목표로 정해질 수 없습니다.

용의 움켜쥔

{2}{R}

부여마법 — 마법진

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 당신은 용의 움켜쥔을 섬광을 가진 것처럼 발동할 수 있다. (순간마법을 발동할 수 있는 시기라면 당신은 그 카드를 언제든지 발동할 수 있다.)

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+0을 받고 선제공격을 가진다.

* '용의 움켜쥔'의 흥포 능력을 사용해 섬광을 가진 것처럼 발동하는 경우, 당신은 발동 과정을 시작하고 '용의 움켜쥔'을 스택에 쌓을 때에만 공격력이 4 이상인 생물을 조종하면 됩니다. '용의 움켜쥔'을 발동하는 동안 마나 능력을 활성화시키기 위해 희생하는 등의 이유로 그 생물의 조종권을 잃거나 '용의 움켜쥔'에 대응하는 행위는 스택에 있는 '용의 움켜쥔'에 영향을 주지 않습니다.

* 선제공격이 전투 중에 효과를 발휘하도록 하려면 방어자가 지정된 후인 방어자지정단의 마지막에 '용의 움켜쥔'을 발동해야 합니다.

타르커의 용 왕좌

{4}

전설적 마법물체 — 장비

장착된 생물은 수비태세와 "{2}, {T}: 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 +X/+X를 받고 돌진을 얻는다. X는 이 생물의 공격력이다."를 가진다.

장착 {3}

* X값은 활성화능력이 해결될 때 계산됩니다. 이때 장착된 생물이 전장에 없는 경우, 그 생물이 마지막으로 전장에 있었을 때의 공격력을 X값으로 사용합니다. 그 공격력이 0 미만이었다면 당신이 조종하는 다른 생물들은 공격력과 방어력을 잃습니다. 예를 들어, 장착된 생물이 2/2였고 '타르커의 용 왕좌'에 대응한 주문이 -5/-5를 주었다면, 당신이 조종하는 다른 생물들은 턴종료까지 -3/-3을 받습니다.

용비늘의 은혜

{3}{G}

순간마법

생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓은 후 언탭한다.

* '용비늘의 은혜'는 이미 언탭된 생물을 포함하여 아무 생물이나 목표로 정할 수 있습니다.

모래폭발

{4}{W}{B}{G}

집중마법

최대 한 개의 생물을 선택한다. 나머지는 파괴한다.

* '모래폭발'이 해결될 때 파괴하지 않을 생물을 선택합니다. 이러한 선택은 생물을 목표로 정하지 않습니다. 생물을 선택하지 않는 경우, 모든 생물이 파괴됩니다.

전투 종결

{3}{W}{W}

집중마법

모든 생물과 생물에 부착된 모든 지속물을 파괴한다.

* 마법진과 장비도 생물에 부착된 지속물로 포함될 수 있습니다. 영향을 받은 모든 지속물을 동시에 희생합니다.

저항의 묘기

{1}{W}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 그 생물은 턴종료까지 당신이 선택한 색으로부터 보호를 얻는다.

* '저항의 묘기'가 해결될 때 색을 선택합니다.

비공술

{3}{U}{R}{W}

순간마법

당신이 조종하는 모든 생물을 언택한다. 그 생물들은 턴종료까지 비행과 이단공격을 얻는다.

* '비공술'이 해결될 때 자신이 조종하는 생물들만 비행과 이단공격을 얻습니다. 나중에 전장에 들어오는 생물은 비행과 이단공격을 얻지 못합니다.

유령불꽃 검

{1}

마법물체 — 장비

장착된 생물은 +2/+2를 받는다.

장착 {3}

유령불꽃 검의 장착 능력은 무색 생물을 목표로 정한다면 활성화하는 데 {2}가 덜 든다.

* 뒷면 상태의 생물과 대부분의 마법물체 생물은 무색입니다.

고블린사태

{2}{R}

부여마법

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 신속을 가진 1/1 적색 고블린 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 이 능력이 해결될 때 {1}의 지불 여부를 결정합니다.

단단한 비늘

{G}

부여마법

당신이 조종하는 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 놓이려고 한다면, 대신에 그 숫자에 한 개를 더한 만큼의 +1/+1 카운터를 놓는다.

* '당신이 조종하는 생물에 놓이려고 한다면'은 +1/+1 카운터를 가진 채로 전장에 들어오는 생물을 포함합니다. 자신이 '단단한 비늘'을 조종하는 동안 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 전장에 들어온다면, 그 개수에 하나를 더한 수만큼의 카운터를 가지고 들어옵니다.

* 자신이 조종하는 '단단한 비늘'이 추가될 때마다 생물에 놓이는 +1/+1 카운터도 하나씩 늘어납니다.

심장을 관통하는 활

{2}

마법물체 — 장비

장착된 생물이 공격할 때마다, 수비플레이어가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 심장을 관통하는 활은 그 목표에 피해 1점을 입힌다.

장착 {1}

* '심장을 관통하는 활'의 조종자가 격발능력의 목표를 선택합니다. 장착된 생물이 아닌 '심장을 관통하는 활'이 피해의 원천입니다.

* 이 격발능력은 방어자가 선언되기 전에 해결됩니다.

* 일부 특수한 경우, '심장을 관통하는 활'은 당신이나 당신이 조종하는 플레인즈워커를 공격하는 생물에 부착될 수 있습니다. 그럴 경우, 당신이 격발능력의 목표를 정하게 되지만, 자신이 수비플레이어이기 때문에 자신이 조종하는 생물을 목표로 정해야만 합니다.

야생의 계승자

{1}{G}

생물 — 인간 전사

2/2

치명타

홍포 — 야생의 계승자가 공격할 때마다, 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면 야생의 계승자는 턴종료까지 +1/+1을 받는다.

* '야생의 계승자'는 중간에 '조건' 조항이 붙은 홍포 격발능력을 가집니다. 해당 능력은 '야생의 계승자'가 공격할 때마다 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종하는지 확인합니다. 그때 당신이 그러한 생물을 조종하지 않는다면 해당 능력은 격발되지 않습니다. 격발되는 경우, 해당 능력은 해결될 때에도 당신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종하는지 확인합니다. 그때 당신이 그러한 생물을 조종하지 않는다면 해당 능력은 아무런 효과도 발휘하지 않습니다. 당신이 조종하는 공격력이 4 이상인 생물은 해당 능력이 격발될 때와 그 능력이 해결될 때 같은 생물이 아니어도 됩니다.

아나펜자의 전령

{W}

생물 — 인간 병사

1/2

버티기 {2}{W} ({2}{W}, {T}): 이 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다. 당신이 집중마법을 발동할 수 있는 시기에만 버티기를 활성화할 수 있다.)

당신이 아나펜자의 전령의 버티기 능력을 활성화할 때마다, 1/1 백색 전사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 전사 토큰은 +1/+1 카운터가 '아나펜자의 전령'에 놓이기 전에 생성됩니다.

아라신 정예 보초

{3}{W}

생물 — 조류 병사

3/4

비행

아래신 정예 보초는 당신이 조종하는 다른 생물 중 +1/+1 카운터를 가진 생물의 수만큼 +1/+1을 받는다.

{3}{W}: 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '아래신 정예 보초'의 활성화능력은 자신을 목표로 정하고 +1/+1 카운터를 올려놓을 수 있습니다.

* '아래신 정예 보초'는 +1/+1 카운터의 수만큼이 아닌 생물의 수만큼 +1/+1을 받습니다. 당신이 조종하는 다른 생물에 +1/+1 카운터가 한 개 이상 올려져 있다면 몇 개가 올려져 있는지는 상관없습니다.

코브라 히드라

{X}{G}{G}

생물 — 뱀 히드라

0/0

코브라 히드라는 +1/+1 카운터 X개를 가진 채로 전장에 들어온다.

코브라 히드라가 죽을 때, 코브라 히드라가 가진 +1/+1 카운터 개수만큼의 1/1 녹색 뱀 생물 토큰을 전장에 놓는다.

변이 {3}{G}{G}

코브라 히드라가 앞으로 뒤집히면, 코브라 히드라에 +1/+1 카운터 다섯 개를 올려놓는다.

* 뱀 토큰을 생성할 때 그 개수는 '코브라 히드라'가 마지막으로 전장에 있었을 때 올려져 있던 +1/+1 카운터의 수로 계산합니다.

* '코브라 히드라'의 마지막 능력은 격발능력이 아닙니다. 해당 능력은 '코브라 히드라'가 앞으로 뒤집히는 방법을 변경하는 대체 능력입니다. 플레이어는 '코브라 히드라'가 앞으로 뒤집히며 +1/+1 카운터 다섯 개가 올려지는 것에 대응할 수 없습니다.

* 뒷면 상태의 '코브라 히드라'가 변이 비용을 지불하는 방법 외에 다른 방법으로 앞으로 뒤집히는 경우에도 마지막 능력이 적용됩니다.

부족 매복병

{1}{R}

생물 — 인간 광전사

2/2

부족 매복병이 방어할 때마다, 부족 매복병은 당신에게 피해 1점을 입힌다.

변이—당신의 손에서 적색 카드 한 장을 공개한다. (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

부족 매복병이 앞면으로 뒤집히면, 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 방어자가 지정된 후 '부족 매복병'을 앞면으로 뒤집으면 생물을 전투에서 제거하거나 생물의 방어 상태를 변경할 수 없습니다.

* 뒷면 상태의 '부족 매복병'이 방어한 후 앞면으로 뒤집히는 경우에는 방어했을 때 해당 능력을 가지고 있지 않았으므로 첫 번째 능력이 격발되지 않습니다.

부족의 포효

{2}{R}

집중마법

이 턴에 다음으로 당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때, 그 주문을 복사한다. 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

습격—당신이 이 턴에 생물로 공격했다면, 이 턴에 다음으로 당신이 순간마법이나 집중마법 주문을 발동할 때, 그 주문을 한 번 더 복사한다. 당신은 복사본의 목표를 새로 정할 수 있다.

* '부족의 포효'는 자신이 다음 순간마법이나 집중마법 주문을 해당 턴에 발동할 때 격발하는 지연격발능력을 생성합니다. 습격 능력은 그와 동일한 두 번째 지연격발능력을 생성합니다. 각 능력은 그 턴에 발동한 다음 순간마법이나 집중마법 주문의 복사본을 따로 하나씩 생성합니다. 그 턴에 순간마법이나 집중마법 주문을 발동하지 않으면 두 지연격발능력 모두가 더 이상 존재하지 않게 됩니다.

* 이 지연격발능력은 목표를 가진 것뿐 아니라, 모든 순간마법이나 집중마법 주문을 복사합니다.

* 각 능력이 해결될 때 순간마법이나 집중마법 주문의 복사본을 생성합니다. 각 복사본의 조종권은 당신에게 있습니다. 이 능력으로 만들어지는 각 복사본은 스택에서 생성되므로 "발동"된 것이 아닙니다. 플레이어가 주문을 발동할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다. 그리고 플레이어들이 주문을 발동하고 능력을 활성화할 기회를 얻은 후에 일반 주문처럼 해결됩니다.

* 새로운 목표를 선택하지 않는 한, 각 복사본은 복사하는 주문과 같은 목표를 갖게 됩니다. 목표의 수를 원하는 만큼 변경할 수 있습니다. 즉, 모두 변경할 수도 있고 하나도 변경하지 않을 수도 있습니다. 유효한 새 목표를 선택할 수 없는 경우에는 현재 목표가 유효하지 않다고 하더라도 그대로 유지됩니다. 당신은 각 복사본의 목표를 다르게 정할 수 있습니다.

* 주문이 “한 개를 선택한다” 등과 같은 선택 주문인 경우, 각 복사본 역시 같은 선택을 한 것으로 간주되며 다른 모드를 고를 수는 없습니다.

* 복사한 주문이 '용암발톱'처럼 이미 결정된 X값을 가지는 경우, 각 복사본 역시 같은 X값을 가집니다.

얼음깃털 에이븐

{G}{U}

생물 — 조류 주술사

2/2

비행

변이 {1}{G}{U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

얼음깃털 에이븐이 앞면으로 뒤집히면, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 그 생물을 소유자의 손으로 되돌릴 수 있다.

* '얼음깃털 에이븐'이 앞면으로 뒤집힐 때 당신만 다른 생물을 조종하고 있다면, 그중 하나를 목표로 정해야 합니다. 능력이 해결될 때 그 생물을 소유자의 손으로 되돌릴지 선택합니다.

한기폭발

{X}{U}

순간마법

생물 X개를 목표로 정한다. 그 생물들을 탭한다.

총포 — 그 생물들은 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않는다.

* '한기폭발'이 해결될 때 자신이 4 이상의 공격력을 가진 생물을 조종하는지 확인합니다. 당신이 해당 언탭단 동안에 그러한 생물을 조종하는지는 상관없습니다.

* '한기폭발'은 이미 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

* '한기폭발'은 생물은 추적하지만, 생물의 조종자는 추적하지 않습니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언탭단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언탭단에 언탭되지 않습니다.

점진적 성장

{3}{G}{G}

집중마법

생물 세 개를 목표로 정한다. 첫 번째 생물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓고, 두 번째 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓고, 세 번째 생물에 +1/+1 카운터 세 개를 올려놓는다.

* '점진적 성장'을 발동하려면 각기 다른 세 목표를 정해야 합니다. 주문 발동의 일부로 각 생물이 몇 개의 +1/+1 카운터를 받을지 결정합니다.

* '점진적 성장'이 해결될 때 생물 중 일부가 유효한 목표가 아니더라도 남아있는 유효한 목표는 배분된 +1/+1 카운터를 받습니다. 모든 목표가 유효하지 않다면 '점진적 성장'은 무효화됩니다.

상아엄니 요새

{2}{W}{B}{G}

생물 — 코끼리

5/7

다른 플레이어의 언택단마다 당신이 조종하는 생물 중 +1/+1 카운터를 가진 각 생물을 언택한다.

* 당신이 조종하는 +1/+1 카운터를 가진 각 생물은 현행플레이어의 지속물이 언택될 때 동시에 언택됩니다. 이때 그 카드를 언택하지 않을 수는 없습니다.

* 자신이 조종하는 생물이 자신의 언택단에 언택되지 않는다고 명시된 효과는 다른 플레이어의 언택단에는 적용되지 않습니다.

* '상아엄니 요새'를 하나 이상 조종한다고 해서 언택단 한 번에 생물을 한 번 이상 언택할 수는 없습니다.

야유하는 선동가

{1}{R}

생물 — 고블린 도적

2/1

변이 {2}{R} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

야유하는 선동가가 앞면으로 뒤집히면, 당신의 턴이라면, 다른 생물을 목표로 정한다. 당신은 턴종료까지 그 생물의 조종권을 얻는다. 그 생물은 언택되며 턴종료까지 신속을 얻는다.

* 자신이 이미 조종하고 있거나 언택된 생물도 '야유하는 선동가'의 마지막 능력의 목표로 정할 수 있습니다.

* 어떤 생물의 조종권을 얻었다고 해서, 그 생물에 부착된 마법진이나 부착된 장비까지 조종하는 것은 아닙니다.

케루 흡혈괴물

{2}{B}

생물 — 흡혈귀

2/2

당신이 조종하는 생물 중 방어력이 4 이상인 생물이 죽을 때마다, 각 상대는 생명 2점을 잃고 당신은 생명 2점을 얻는다.

{2}{B}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 케루 흡혈괴물에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '케루 흡혈괴물'의 방어력이 4 이상이라면 '케루 흡혈괴물'의 격발능력은 '케루 흡혈괴물'이 죽을 때 격발됩니다.

케루 공포턱

{4}{B}

생물 — 좀비 악어

4/4

수비태세

{1}{G}, 다른 생물 한 개를 희생한다: 당신은 희생된 생물의 방어력만큼의 생명점을 얻는다.

* 그 생물이 전장에 마지막으로 존재했던 시점의 방어력을 확인하여 생명을 몇 점 얻는지를 계산합니다.

케루 리치 군주

{3}{B}{G}{U}

생물 — 좀비 마법사

4/4

당신의 유지단 시작에, 당신은 {2}{B}를 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 당신의 무덤에 있는 생물 카드 한 장을 무작위로 전장으로 되돌린다. 그 생물은 비행과 돌진, 신속을 얻는다. 당신의 다음 종료단 시작에, 그 카드를 추방한다. 그 생물이 전장을 떠나려 한다면, 다른 곳에 놓는 대신에 그 생물을 추방한다.

* 이 능력이 해결될 때 {2}{B}의 지불 여부를 결정합니다.

* 전장으로 되돌릴 생물 카드는 능력이 해결될 때 무작위로 결정됩니다. 어느 플레이어가 능력에 대응한다면, 그 플레이어는 어떤 카드가 되돌려질 것인지 알 수 없습니다.

* 이 능력은 '케루 리치 군주' 자체를 포함하여 어떤 생물 카드도 목표로 정하지 않기 때문에, 그 능력에 대응해서 무덤에 보낸 생물 카드가 전장으로 돌아올 수도 있습니다.

* 당신의 다음 종료단 시작에 카드를 추방하는 능력은 지연격발능력입니다. 이러한 지연격발능력이 무효화되면 목표가 되었던 생물은 전장에 남으며 해당 능력은 다시 격발되지 않습니다. 그러나 그 카드가 결국 전장을 떠나면 대체효과가 그 생물을 추방합니다.

* '케루 리치 군주'는 전장으로 돌아오는 생물에 비행과 돌진, 신속을 부여합니다. 그러나 '추방' 능력은 어느 것도 부여되지 않습니다. 그 생물이 모든 능력을 잃어도 당신의 다음 종료단 시작에 추방되며, 그 생물이 전장을 떠나게 되어도 대신 추방됩니다.

* '케루 리치 군주'로 인해 전장에 돌아온 생물 카드가 어떤 이유로든 전장을 떠나면 대신에 추방됩니다. 그러나 그 생물이 이미 추방되었으면 대체효과는 적용되지 않습니다. 예를 들어 '구속장'처럼 생물을 추방한 주문이나 능력이 나중에 전장에 돌아오면 그 생물 카드는 이전 존재와 상관없이 새로운 존재로 전장으로 돌아옵니다. 따라서 '케루 리치 군주'의 효과도 적용되지 않습니다.

* 추방당한 생물은 절대 무덤에 들어가지 않습니다. 그 생물이 죽을 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

케루 주문도둑

{3}{U}

생물 — 나가 마법사

3/3

변이 {4}{U}{U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

케루 주문도둑이 앞면으로 뒤집히면, 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 이렇게 그 주문이 무효화되면 그 카드를 소유자의 무덤에 넣는 대신 추방한다. 그 카드가 추방되어있는 한, 당신은 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있다.

* '케루 주문도둑'의 격발능력은 당신이 조종하는 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 당신은 이를 통해 나중에 마나 비용을 지불하지 않고 그 카드를 발동할 수 있습니다.

* 이미 대체비용을 사용해(마나 비용을 지불하지 않고) 카드를 발동하기 때문에 변이 능력을 사용해 뒷면 상태로 발동하는 것을 포함하여 다른 모든 대체비용을 지불할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

조상나무 부르기

{B}{G}

집중마법

X/X 흑색 및 녹색 신령 전사 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다. X는 당신이 조종하는 생물 중 방어력이 제일 높은 생물의 방어력이다.

* X값은 '조상나무 부르기'가 해결될 때 한 번만 계산됩니다. 당신이 조종하는 생물 중 방어력이 가장 높은 생물의 방어력이 나중에 바뀌더라도 신령 전사 토큰의 공격력과 방어력은 바뀌지 않습니다.

* '조상나무 부르기'가 해결될 때 조종하는 생물이 하나도 없다면 0/0 토큰 한 개를 전장에 놓습니다. 이 토큰은 다른 주문이나 효과의 영향으로 방어력이 올라가지 않는 한 곧바로 소유자의 무덤으로 들어간 후 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 생물이 전장에 들어올 때나 죽을 때 격발되는 모든 능력은 여전히 격발됩니다.

도약의 대가

{1}{R}

생물 — 인간 수도승

2/1

{2}{W}: 도약의 대가는 턴종료까지 비행을 얻는다.

* '도약의 대가'가 방어당한 다음에 '도약의 대가'의 능력을 활성화시켜도 이를 바꾸거나 되돌릴 수 없습니다.

선명한 렌즈

{1}

마법물체

당신은 당신의 서고 맨 위의 카드와 당신이 조종하지 않는 뒷면 상태의 생물들을 볼 수 있다. (당신은 언제든지 이렇게 할 수 있다.)

* 플레이어는 자신이 우선권을 가지고 있지 않더라도 언제나 '선명한 렌즈'를 통해 자신의 서고 맨 위의 카드나 자신이 조종하지 않는 뒷면 상태의 생물을 볼 수 있습니다. 이 행위는 스택을 사용하지 않습니다. 그러한 카드가 무엇인지 아는 것은 자신의 손에 있는 카드를 보는 것처럼 자신이 접근할 수 있는 정보의 일부가 됩니다.

* '선명한 렌즈'는 상대가 자신이 조종하는 뒷면 상태의 생물을 보지 못하게 막지 않습니다.

* '선명한 렌즈'를 통해 스택에 있는 자신이 조종하지 않는 뒷면 상태의 주문을 볼 수는 없습니다.

마르두의 지배력

{R}{W}{B}

부여마법

당신이 조종하는 생물 중 토큰이 아닌 생물이 공격할 때마다, 1/1 적색 고블린 생물 토큰 한 개를 탭되어 공격하는 상태로 전장에 놓는다.

마르두의 지배력을 희생한다: 당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +0/+3을 받는다.

* 고블린 토큰이 전장에 들어오면, 그 토큰이 어느 상대나 상대의 플레인즈워커를 공격하는 상태가 되는지 선택합니다. 토큰이 반드시 원래 생물과 같은 상대나 상대의 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.

* 토큰은 공격할 수 있지만, 생물이 공격할 때 격발되는 능력 등의 목적으로 공격 생물로 선언되지 않습니다.

울부짖는 마르두 싸움잡이

{3}{R}

생물 — 오크 주술사

3/3

습격— 울부짖는 마르두 싸움잡이가 전장에 들어올 때, 당신이 이 턴에 생물로 공격했다면 {R}{W}{B}를 당신의 마나풀에 답는다.

* '울부짖는 마르두 싸움잡이'의 습격 능력은 당신의 마나풀에 마나를 담더라도 마나 능력이 아닙니다. 이 능력은 스택을 사용하므로 이에 대응할 수 있습니다.

도의 깨우침

{3}{U}{R}

집중마법

카드 한 장을 뽑는다. 생물이나 플레이어를 목표로 정한다. 도의 깨우침은 그 목표에 당신의 손에 있는 카드 수만큼 피해를 입힌다.

* 카드를 뽑은 후 자신의 손에 있는 카드의 수를 확인하여 '도의 깨우침'이 목표로 정한 생물이나 플레이어에게 몇 점의 피해를 입힐지 계산합니다. ('도의 깨우침'은 자신의 손이 아닌 스택에 있습니다.)

* '도의 깨우침'이 해결될 때 해당 생물이나 플레이어가 유효한 목표가 아닌 경우 '도의 깨우침'이 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 카드를 뽑을 수 없습니다.

배회하는 탐거북

{3}{G}{G}

생물 — 거북이

5/9

섬잠입 (수비/플레이어가 섬을 조종하는 한, 이 생물은 방어될 수 없다.)

배회하는 탐거북이 공격할 때마다, 배회하는 탐거북을 추방한다. 당신의 다음 턴의 공격자지정단 시작에, 이 생물을 당신의 조종하에 탭되어 공격하는 상태로 전장으로 되돌린다.

* '배회하는 탐거북'이 지연격발능력에 인해 전장으로 되돌아오면, 어느 상대나 상대의 플레인즈워커를 공격하는 상태가 되는지 선택합니다. 반드시 추방되었을 때와 같은 상대나 상대의 플레인즈워커를 공격할 필요는 없습니다.

* '배회하는 탐거북'은 공격하는 상태로 전장에 들어오는 경우 해당 턴에 공격생물로 지정된 것이 아닙니다. 따라서 자신의 격발능력을 포함하여 생물이 공격할 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 습격 능력은 '배회하는 탐거북'이 공격하고 추방된 턴에 '배회하는 탐거북'을 공격한 생물로 판단합니다. 반대로, '배회하는 탐거북'이 공격하는 상태로 전장에 돌아오는 턴에는 공격한 생물로 판단하지 않습니다.

* 자신이 조종하지 않는 '배회하는 탐거북'으로 공격한 경우, 전장으로 돌아온 '배회하는 탐거북'도 자신이 조종합니다.

정신 할퀴기

{X}{U}{R}

순간마법

주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {X}를 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다. 정신 할퀴기는 그 주문의 조종자에게 피해 X점을 입힌다.

* 목표로 정해진 주문의 조종자가 {X}를 지불하면 그 주문은 무효화되지 않습니다. 그래도 '정신 할퀴기'는 그 플레이어에게 피해를 입힙니다.

* '정신 할퀴기'가 해결될 때 목표로 정한 주문이 유효한 목표가 아닌 경우(대개 다른 주문에 의해 무효화된 경우), '정신 할퀴기'는 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 아무런 피해도 입힐 수 없습니다.

탈피

{B}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

부여된 생물은 +2/+0을 받고 "{2}{B}: 이 생물을 재생한다."라는 능력을 가진다.

* 부여된 생물에게 재생 능력이 부여됩니다. 그 생물의 조종자만 그 재생 능력을 활성화할 수 있습니다.

사원의 새떼

{2}{U}

생물 — 조류

0/5

수비태세, 비행

변이 {U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

* 공격하는 뒷면 상태의 '사원의 새떼'가 앞면으로 뒤집히는 경우, '사원의 새떼'는 수비태세를 가지게 되더라도 계속 공격합니다. 방어자가 지정되기 전에 '사원의 새떼'가 앞면으로 뒤집히는 경우, 비행이나 대공이 없는 생물들은 '사원의 새떼'를 방어할 수 없습니다.

숨겨진 길의 신비주의자

{4}{U}

생물 — 인간 수도승

3/2

숨겨진 길의 신비주의자는 방어될 수 없다.

변이 {2}{U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

* 뒷면 상태의 '숨겨진 길의 신비주의자'가 방어당한 후 앞면으로 뒤집히는 경우, '숨겨진 길의 신비주의자'는 방어당한 상태를 유지합니다.

깨달음을 얻은 대가 나르셋

{3}{U}{R}{W}

전설적 생물 — 인간 수도승

3/2

선제공격, 방호

깨달음을 얻은 대가 나르셋이 공격할 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드 네 장을 추방한다. 당신은 턴종료까지 나르셋이 이 턴에 추방한 카드 중 생물이 아닌 카드를 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* 카드는 앞면이 보이게 추방합니다. 이렇게 추방된 생물이 아닌 카드들을 발동할 때는 생물이 아닌 카드의 발동과 관련된 일반 규칙을 따릅니다. 주문의 발동은 모든 발동 시기 제한에 따라야 합니다. 예를 들어, 이렇게 추방한 집중마법 카드는 여전히 스택이 비어 있고 자신의 본단계일 때만 발동할 수 있습니다.

* 나르셋으로 추방한 대지 카드는 플레이할 수 없습니다.

* 이미 대체비용을 사용해(마나 비용을 지불하지 않고) 카드를 발동하기 때문에 변이 능력을 사용해 뒷면 상태로 발동하는 것을 포함하여 다른 모든 대체비용을 지불할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 발동할 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

* 발동하지 않은 카드는 추방당한 채로 남습니다.

진주 호수 고대 생물

{5}{U}{U}

생물 — 리바이어던

6/7

섬광

진주 호수 고대 생물은 무효화될 수 없다.

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

당신이 조종하는 대지 세 개를 소유자의 손으로 되돌린다: 진주 호수 고대 생물을 소유자의 손으로 되돌린다.

* 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 '진주 호수 고대 생물'을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이 해결될 때, '진주 호수 고대 생물'은 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.

걸어다니는 소나무

{3}{G}{G}

생물 — 정령

5/5

변이 {4}{G} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

걸어다니는 소나무나 당신이 조종하는 다른 생물이 앞면으로 뒤집힐 때마다, 그 생물을 언택한다.

* '걸어다니는 소나무'가 아닌 뒷면 상태의 생물이 앞면으로 뒤집힌 결과 그 지속물이 생물이 아닌 경우, '걸어다니는 소나무'의 마지막 능력은 격발되지 않습니다.

차분한 사색

{2}{U}

부여마법

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 당신은 {1}을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 상대가 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 탭되며 그 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않는다.

* 격발능력이 해결될 때 {1}의 지불 여부를 결정합니다.

* 이 능력은 이미 탭된 생물을 목표로 정할 수 있습니다. 그 생물은 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

* 이 능력은 생물은 추적하지만, 생물의 조종자는 추적하지 않습니다. 만약 그 생물의 조종자의 다음 언택단이 되기 전에 다른 플레이어가 해당 생물의 조종권을 갖게 되면, 그 생물은 새로운 조종자의 다음 언택단에 언택되지 않습니다.

약탈의 전리품

{3}{B}

부여마법

당신이 조종하는 생물들은 +1/+0을 받는다.

당신이 조종하는 전사 생물이 플레이어에게 전투피해를 입힐 때마다, 당신은 생명 1점을 지불할 수 있다. 그렇게 한다면, 카드 한 장을 뽑는다.

* 격발능력이 해결될 때 생명 1점의 지불 여부를 결정합니다. 생명 1점은 능력당 한 번씩(즉, 플레이어에게 전투피해를 입힌 전사 한 개당 한 번씩)만 지불할 수 있습니다.

락샤사 고관

{2}{B}{G}{U}

생물 — 고양이 악마

4/4

한 장 이상의 카드가 당신의 무덤에서 추방될 때마다, 그만큼의 +1/+1 카운터를 락샤사 고관에 올려놓는다.

* 카드가 무덤으로 들어가는 '대신에' 추방된 경우, '락샤사 고관'의 능력은 격발되지 않습니다.

* 파헤치기를 가진 주문의 비용을 지불하기 위해 자신의 무덤에서 카드를 추방하는 것은 하나의 행위입니다. 이는 '락샤사 고관'의 능력을 한 번 격발시키며, 당신이 추방한 카드 수만큼의 +1/+1 카운터를 '락샤사 고관'에 올려놓습니다.

달그락발톱 신비주의자

{1}{G}

생물 — 인간 주술사

2/1

{T}: {G}, {U} 또는 {R}를 당신의 마나풀에 담는다.

변이 {2} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

달그락발톱 신비주의자가 앞면으로 뒤집히면, {G}{U}{R}를 당신의 마나풀에 담는다.

* 변이를 가진 뒷면 상태의 생물을 앞면으로 뒤집는 것은 스택을 사용하지 않지만, '달그락발톱 신비주의자'의 격발능력은 스택을 사용하며, 플레이어들은 그 능력에 대응할 수 있습니다. 특히, 주문 발동이나 능력 활성화 중에는 '달그락발톱 신비주의자'를 앞면으로 뒤집을 수 없습니다. 해당 마나를

사용하려면 그 전에 '달그락발톱 신비주의자'를 앞면으로 뒤집고 '달그락발톱 신비주의자'의 격발능력이 해결되어야 합니다.

고대인의 복수

{B}

부여마법

{B}, 당신이 조종하는 생물들에서 +1/+1 카운터 X개를 제거한다: 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 -X/-X를 받는다.

* 당신이 '고대인의 복수'의 능력을 활성화할 것이라 선언하면 모든 플레이어는 당신이 비용을 지불하기 전까지 아무런 행동을 취할 수 없습니다. 특히, 상대들은 당신의 비용 지불을 막기 위해 카운터를 가진 생물을 제거하려 시도할 수 없습니다.

짓밟기

{R}{W}

순간마법

방어생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 이 전투에서 그 생물이 방어했던 생물들은 턴종료까지 돌진을 얻는다.

* 파괴된 생물이 방어하던 공격생물들은 다른 생물이 방어하지 않더라도 방어당한 채로 남습니다. 돌진을 가진 공격생물은 방어하는 생물이 없다면 수비플레이어나 플레인즈워커에게 전투피해를 입힐 수 있습니다.

* 일부 특수한 경우(예를 들어, 방어하는 상태로 전장에 들어온 경우), 방어생물이 그 전투에서 방어생물로 지정되지 않았을 수 있습니다. 그럴 경우, 그 방어생물이 파괴되어도 그 생물이 방어했던 공격생물들은 돌진을 얻지 않습니다.

이무기 의식

{4}{B}{B}

집중마법

생물 한 개를 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다. 그 생물에 +1/+1 카운터가 있었다면, 1/1 녹색 뱀 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 목표 생물의 조종자와는 상관없이 뱀 토큰 한 개를 얻습니다.

* '이무기 의식'은 목표 생물이 +1/+1 카운터를 두 개 이상 가지고 있더라도 뱀 토큰을 두 개 이상 생성할 수 없습니다.

* '이무기 의식'이 해결될 때 목표로 정한 생물이 유효하지 않을 경우, '이무기 의식'은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 따라서 뱀 토큰도 얻을 수 없습니다.

* '이무기 의식'이 해결되었지만, 목표로 정한 생물이 무적이거나 재생하여 파괴되지 않은 경우라도, 그 생물이 +1/+1 카운터를 가지고 있었다면 당신은 뱀 토큰 한 개를 얻습니다.

도전의 포효

{2}{G}

집중마법

생물을 목표로 정한다. 이 턴에 그 생물을 방어할 수 있는 모든 생물은 그 생물을 방어한다.

홍포 — 그 생물은 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면 턴종료까지 무적을 얻는다.

* '도전의 포효'는 생물에게 목표 생물을 방어할 수 있도록 하는 능력을 주지 않습니다. 원래 방어할 수 있는 생물이 그렇게 하도록 강제할 뿐입니다.

* 방어자 지정단에서 생물이 탭되거나 주문이나 능력 때문에 방어할 수 없게 된다면, 그 생물은 방어하지 않습니다. 방어하려면 비용을 지불해야 하는 생물의 경우 그 생물의 조종자는 그 비용을 지불하지 않아도 됩니다. 플레이어가 비용을 지불하지 않으면 그 생물은 마찬가지로 방어하지 않습니다.

전투단계가 여러 번 있다면, 첫 전투에서 '도전의 포효'가 목표로 정한 생물을 방어한 생물은 이후의 전투에서 그 생물을 방어할 필요가 없습니다.

전투 난입

{3}{W}

집중마법

당신이 조종하는 생물들은 턴종료까지 +2/+1을 받는다. 당신이 조종하는 전사 생물들은 턴종료까지 생명연결을 얻는다. *(그 전사들이 피해를 입히면, 그 전사들의 조종자는 그 피해만큼의 생명점을 얻는다.)*

* '전투 난입'이 해결될 때 당신이 조종하는 전사 생물들은 +2/+1을 받고 추가로 생명연결을 얻습니다.

용언술사 사르칸

{3}{R}{R}

플레인즈워커 — 사르칸

4

+1: 용언술사 사르칸은 턴종료까지 비행과 무적, 신속을 가진 4/4 전설적 적색 용 생물이 된다.

(플레인즈워커가 아닐 때에는 충성 카운터를 잃지 않는다.)

-3: 생물을 목표로 정한다. 용언술사 사르칸은 그 생물에 피해 4점을 입힌다.

-6: 당신은 "당신의 뽑기단 시작에, 카드 두 장을 추가로 뽑는다."와 "당신의 종료단 시작에, 당신의 손을 버린다."를 가진 휘장을 받는다.

* '용언술사 사르칸'은 첫 번째 능력을 사용하여 생물이 되어도 전장에 들어온 것이 아닙니다. 사르칸은 이미 전장에 있었습니다. 유형이 바뀐 것뿐입니다. 따라서 생물이 전장에 들어올 때 격발되는 능력은 격발되지 않습니다.

* 첫 번째 능력이 해결될 때 사르칸은 자신이 생물인 한 아무 충성 카운터도 잃지 않습니다. 이때 사르칸은 플레인즈워커가 아니므로 그가 입은 피해는 충성 카운터를 제거하지 않습니다.

* 첫 번째 능력이 해결된 후, 사르칸은 턴종료까지 플레인즈워커가 아닙니다. 해당 턴이 종료되기 전에 다른 '용언술사 사르칸'을 발동하더라도 두 지속물 모두 소유자의 무덤으로 들어가지 않습니다. '전설 규칙'은 원래의 사르칸에만 적용되고, '플레인즈워커 고유성 규칙'은 새 사르칸에만 적용됩니다. 그러나 새 사르칸의 첫 번째 능력을 활성화하면, 두 개의 이름이 같은 전설적 지속물을 조종하게 됩니다. 그러면 전장에 남은 하나와 소유자의 무덤으로 들어갈 하나를 선택해야 합니다. 새 사르칸의 첫 번째 능력을 활성화하지 않더라도, 원래의 사르칸은 정화단에 다시 플레인즈워커로 돌아옵니다. 같은 유형의 플레인즈워커 두 개를 조종하게 됩니다. 그러면 전장에 남은 하나와 소유자의 무덤으로 들어갈 하나를 선택해야 합니다. 이 경우 턴이 종료되기 전에 정화단이 한 번 더 진행됩니다.

* 사르칸의 첫 번째 능력이 해결된 후 지속물이 사르칸의 복사본으로 전장에 들어오는 경우, 그 복사본은 플레인즈워커인 사르칸입니다. 복사본은 원본 사르칸에 올려진 충성 카운터의 개수에 상관없이 네 개의 충성 카운터를 가지고 전장에 들어옵니다. 그러면 위에 설명된 것과 같은 상황에 처하게 됩니다.

지독한 주먹질

{1}{G}

집중마법

당신이 조종하는 생물과 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 두 생물이 싸우기 전에 당신이 조종하는 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받는다.

* '지독한 주먹질'을 발동하려면 반드시 자신이 조종하는 생물 하나와 자신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* '지독한 주먹질'의 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* 홍포 능력이 적용된다고 가정하는 경우, '지독한 주먹질'이 해결되려 할 때 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표가 아니라면, 그 생물은 턴종료까지 +2/+2를 받지 않습니다. 당신이 조종하는 생물은 유효하지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않으면 당신이 조종하는 생물이 턴종료까지 +2/+2를 받습니다.

비밀 계획

{G}{U}

부여마법

당신이 조종하는 뒷면 상태의 생물들은 +0/+1을 받는다.

당신이 조종하는 지속물이 앞면으로 뒤집힐 때마다, 카드 한 장을 뽑는다.

* 생물은 앞면으로 뒤집히자마자 '비밀 계획'으로 받은 +0/+1을 잃습니다. 그 생물이 입은 피해가 변경된 방어력 이상이라면 그 생물은 파괴됩니다.

태고의 존재를 보다

{4}{G}{G}

집중마법

당신의 서고 맨 위의 카드 여덟 장을 공개한다. 당신은 그중에서 생물 카드 한 장을 전장에 놓을 수 있다.

나머지 카드는 당신의 무덤에 넣는다.

홍포 — 당신이 공격력이 4 이상인 생물을 조종한다면, 대신에 당신은 한 장이 아닌 두 장의 생물 카드를 전장에 놓을 수 있다.

* 생물 카드가 전장에 놓이기 전에 홍포 능력이 적용될지를 결정합니다. 홍포 능력을 적용하여 생물 카드 두 장을 전장에 놓는 경우, 그 생물들은 동시에 전장에 들어옵니다.

* 생물 카드를 발동하는 것이 아니므로 추가 또는 대체비용을 지불할 수 없습니다. 그 카드들은 뒷면 상태로 전장에 놓을 수 없습니다.

* 이런 식으로 전장에 놓은 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 이 X는 0입니다.

도를 추구하는 자

{1}{W}

생물 — 인간 전사

2/2

기량 (당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 이 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다.)

당신이 생물이 아닌 주문을 발동할 때마다, 도를 추구하는 자는 턴종료까지 생명연결을 얻는다.

* 생명연결은 중첩되지 않습니다. '도를 추구하는 자'의 마지막 능력이 한 턴에 두 번 이상 해결되는 경우, '도를 추구하는 자'가 입히는 피해로 얻는 생명점은 변하지 않습니다.

군락의 폭군 여왕 시디시

{1}{B}{G}{U}

전설적 생물 — 나가 주술사

3/3

군락의 폭군 여왕 시디시가 전장에 들어오거나 공격할 때마다, 당신의 서고 맨 위의 카드 세 장을 당신의 무덤에 넣는다.

당신의 서고에서 한 개 이상의 생물이 당신의 무덤으로 갈 때마다, 2/2 흑색 좀비 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

* 시디시의 마지막 능력은 생물 카드가 당신의 서고 맨 위만이 아닌 서고 어디서든 무덤으로 들어갈 때 격발됩니다.

* 시디시의 첫 번째 능력을 포함하여, 카드 여러 장을 서고에서 무덤으로 넣는 조건은 모든 카드를 동시에 이동시킵니다. 예를 들어, 시디시가 전장에 들어온 후 세 장의 생물 카드를 자신의 무덤에 넣는 경우, 시디시의 마지막 능력은 한 번 격발되어 좀비 토큰 한 개를 전장에 놓습니다.

종울리기 공격

{1}{U}

부여마법 — 마법진

생물에게 부여

종울리기 공격이 전장에 들어올 때, 부여된 생물을 탭한다.

부여된 생물은 조종자의 언택단에 언택되지 않는다.

부여된 생물은 "{6}: 이 생물을 언택한다."라는 능력을 가진다.

* '종올리기 공격'은 이미 탭된 생물을 포함한 모든 생물을 목표로 정해 발동될 수 있습니다.

* 부여된 생물에겐 그 자체를 언탭하는 활성화능력이 부여됩니다. 그 생물의 조종자만 이 능력을 활성화할 수 있습니다.

연기 점쟁이

{1}{G}

생물 — 인간 주술사

2/2

{1}{U}: 뒷면 상태의 생물을 목표로 정한다. 그 카드를 본다.

* '연기 점쟁이'의 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물을 볼 수 있습니다. 볼 시간은 적절히 주어지지만, 나중에 다시 볼 수는 없습니다. 다인전 게임에선 다른 플레이어에게 그 카드를 공개하지 않도록 유의해야 합니다.

* 자신이 조종하는 생물을 '연기 점쟁이'의 능력의 목표로 정할 순 있지만, 이는 아무런 이득이 되지 않습니다. 스택에 있는 자신이 조종하는 뒷면 상태의 주문과 자신이 조종하는 뒷면 상태의 지속물은 언제나 볼 수 있습니다.

침통한 방문자 소린

{2}{W}{B}

플레인즈워커 — 소린

4

+1: 당신의 다음 턴까지, 당신이 조종하는 생물들은 +1/+0을 받고 생명연결을 얻는다.

-2: 비행을 가진 2/2 흑색 흡혈귀 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

-6: 당신은 "각 상대의 유지단 시작에, 그 플레이어는 생물 한 개를 희생한다."를 가진 휘장을 얻는다.

* 첫 번째 능력이 해결될 때 자신이 조종하는 생물만 이 보너스를 받습니다. 그 시점 이후에 자신이 조종하게 되는 생물들은 보너스를 받지 못합니다.

* 휘장의 능력이 해결될 때, 조종하는 생물이 없다면 아무것도 희생하지 않습니다.

술타이 부적

{B}{G}{U}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 단색 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 파괴한다.
- 마법물체나 부여마법을 목표로 정한다. 그 목표를 파괴한다.
- 카드 두 장을 뽑은 후, 카드 한 장을 버린다.

* 단색 생물은 색이 하나입니다. 무색 생물은 단색 생물이 아닙니다.

가족을 벗기는 술타이

{3}{G}

생물 — 나가 주술사

3/4

당신이 조종하는 생물 중 방어력이 4 이상인 생물이 죽을 때마다, 당신은 생명 4점을 얻는다.

* '가족을 벗기는 술타이'가 죽을 때 방어력이 4 이상인 경우, '가족을 벗기는 술타이'의 능력이 격발됩니다.

용발톱 서락

{2}{G}{U}{R}

전설적 생물 — 인간 전사

6/6

섬광

용발톱 서락은 무효화될 수 없다.

당신이 조종하는 생물 주문들은 무효화될 수 없다.

당신이 조종하는 다른 생물들은 돌진을 가진다.

* 주문이나 능력을 무효화하는 주문들은 자신이 조종하는 생물 주문을 목표로 정할 수 있습니다. 이러한 주문이나 능력이 해결될 때, 그 생물 주문은 무효화되지 않지만, 그 주문이나 능력의 모든 추가 효과는 그대로 발생합니다.

구속장

{1}{W}

부여마법

구속장이 전장에 들어올 때, 방어력이 3 이상인 생물을 목표로 정한다. 당신은 구속장이 전장을 떠날 때까지 그 생물을 추방할 수 있다. (그 생물은 그 소유자의 조종 하에 전장으로 돌아온다.)

* '구속장'의 능력은 일정 기간 영역을 바꿉니다. '구속장'과 같은 카드는 단일 효과 두 개를 발생시키는 하나의 능력을 가지고 있습니다. 즉, '구속장'의 능력이 해결될 때 목표로 정한 생물을 추방하는 능력과 '구속장'이 전장을 떠나자마자 추방했던 카드를 전장으로 되돌리는 능력이 합쳐진 능력입니다.

* 능력이 해결되기 전에 방어력이 내려가서 목표 생물이 유효한 목표가 아니게 될 경우, 해당 능력은 무효화되어 아무 효과도 발생하지 않습니다. 아무 생물도 추방되지 않으며, '구속장'은 전장에 남습니다.

* 전장에 들어올 때 격발되는 능력이 해결되기 전에 '구속장'이 전장을 떠나면 목표로 정한 생물은 추방당하지 않습니다.

* 추방된 생물에 부착된 마법진은 각 소유자의 무덤으로 갑니다. 추방된 생물에 부착된 모든 장비는 부착이 해제되고 계속 전장에 남습니다. 추방된 생물이 가지고 있었던 모든 카운터는 더이상 존재하지 않게 됩니다.

* 이런 식으로 추방된 생물 토큰은 더 이상 존재하지 않게 됩니다. 따라서 생물 토큰은 전장으로 돌아오지 않습니다.

* 추방된 카드는 '구속장'이 전장을 떠나는 즉시 전장으로 돌아옵니다. 이는 동시에 이루어지며 중간에 상태 참조 효과도 일어나지 않습니다. '구속장'과 돌아온 카드는 동시에 전장에 있을 수 없습니다.

* 다인전게임에서 '구속장'의 소유자가 게임을 떠날 경우, 해당 '구속장'이 추방한 카드는 전장으로 돌아옵니다. 추방한 카드를 전장으로 되돌리는 효과는 스택에 쌓이는 효과가 아니므로 소유자가 게임을 떠나더라도 정상적으로 해결됩니다.

빠른 발차기

{3}{R}

순간마법

당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받는다. 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.

* '빠른 발차기'를 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 하나와 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* '빠른 발차기'의 능력이 해결될 때 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* '빠른 발차기'가 해결되려 할 때 당신이 조종하는 생물이 유효한 목표가 아니라면, 그 생물은 턴종료까지 +1/+0을 받지 않습니다. 당신이 조종하는 생물은 유효하지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않으면 당신이 조종하는 생물이 턴종료까지 +1/+0을 받습니다.

테무르 부적

{G}{U}{R}

순간마법

하나를 선택한다 —

- 당신이 조종하는 생물을 목표로 정한다. 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받는다. 당신이 조종하지 않는 생물을 목표로 정한다. 그 두 생물은 서로 싸운다.
- 주문을 목표로 정한다. 그 주문의 조종자가 {3}을 지불하지 않으면 그 주문을 무효화한다.
- 공격력이 3 이하인 생물들은 이 턴에 방어할 수 없다.

* 첫 번째 모드를 선택하여 '테무르 부적'을 발동하려면 반드시 당신이 조종하는 생물 하나와 당신이 조종하지 않는 생물 하나를 목표로 정해야 합니다.

* '테무르 부적'의 능력이 해결될 때 첫 번째 모드가 선택되었고 유효하지 않은 목표가 하나라도 있다면 서로 피해를 입거나 입히지 않습니다.

* '테무르 부적'이 해결되려 할 때 첫 번째 모드가 선택되었고 당신이 조종하는 생물만 유효한 목표가 아니라면, 그 생물은 턴종료까지 +1/+1을 받지 않습니다. 당신이 조종하는 생물은 유효하지만 당신이 조종하지 않는 생물이 유효하지 않으면 당신이 조종하는 생물이 턴종료까지 +1/+1을 받습니다.

* 세 번째 모드가 선택된 경우, 공격력이 3 이하인 생물은 '테무르 부적'이 해결된 후 전장에 들어오더라도 방어할 수 없습니다. '테무르 부적'이 해결될 때 공격력이 4 이상이었지만 방어자지정단이 시작될 때 공격력이 3 이하인 생물도 방어할 수 없습니다.

천 개의 바람

{4}{U}{U}

생물 — 정령

5/6

비행

변이 {5}{U}{U} (당신은 {3}을 지불해서 이 카드를 뒷면 상태의 2/2 생물로 발동할 수 있다. 언제든지 변이 비용을 지불하고 앞면이 보이도록 뒤집을 수 있다.)

천 개의 바람이 앞면으로 뒤집히면, 다른 모든 탭된 생물들을 소유자의 손으로 되돌린다.

* '천 개의 바람'의 마지막 능력이 해결될 때 '천 개의 바람'의 탭된 상태나 전장에 놓였는지는 상관없습니다. '천 개의 바람'을 제외한 탭된 생물들은 소유자의 손으로 돌아갑니다.

신령 용의 무덤

대지

{T}: {1}를 당신의 마나풀에 담는다.

{2}, {T}: 당신은 조종하는 무색 생물 한 개당 생명 1점을 얻는다.

* 마지막 능력이 해결될 때 뒷면 상태를 포함한 당신이 조종하는 무색 생물의 수를 세어 생명을 몇 점 얻는지를 계산합니다.

괴롭히는 목소리

{1}{R}

집중마법

괴롭히는 목소리를 발동하기 위한 추가비용으로, 카드 한 장을 버린다.

카드 두 장을 뽑는다.

* 카드를 버리는 것은 추가비용이므로 손에 남은 다른 카드가 없다면 '괴롭히는 목소리'를 발동할 수 없습니다.

정수 가두기

{G}{U}{R}

순간마법

생물 주문을 목표로 정한다. 그 주문을 무효화한다. 최대 한 개까지의 생물을 목표로 정한다. 그 생물에 +1/+1 카운터 두 개를 올려놓는다.

* '정수 가두기'는 생물을 목표로 정하지 않아도 발동할 수 있지만, 스택에 쌓인 생물 주문만 목표로 정할 수 있습니다.

빨나팔 소리

{2}{R}

순간마법

공격생물들은 턴종료까지 +2/+0을 받는다.

* '빨나팔 소리'가 해결될 때 공격생물들만 보너스를 받습니다. 다시 말해, 공격자를 지정한 후에 발동하면 대개 아무런 효과도 발휘하지 않습니다.

우진의 결합점

{5}

전설적 마법물체

플레이어가 추가 턴을 시작하려고 한다면, 대신에 그 플레이어는 그 턴을 건너뛴다.

우진의 결합점이 전장에서 무덤으로 들어가려고 하면, 대신에 우진의 결합점을 추방하고 이번 턴 후에 추가로 턴을 얻는다.

* '추가 턴'은 주문이나 능력이 만든 턴입니다. 참고로, 토너먼트에서 라운드 시간 초과로 주어지는 추가 턴은 '우진의 결합점'이 만드는 추가 턴과는 다릅니다.

* 추가 턴은 '우진의 결합점'이 전장에 남아있어도 만들어질 수 있습니다. 추가 턴은 시작되려 하기 전에는 건너뛴 수 없으므로 '우진의 결합점'이 그 전에 전장을 떠나면 추가 턴은 영향을 받지 않습니다. 특히, 두 개 이상의 '우진의 결합점'을 조종한다면 하나를 제외한 모두가 추방되고 추방된 개수만큼 추가 턴이 만들어집니다. 전장에 남아있는 '우진의 결합점'이 그 추가 턴이 시작되려 할 때 전장에 없다면 그 추가 턴을 진행할 수 있습니다.

돌진하는 계곡 기수

{1}{R}

생물 — 인간 광전사

2/2

신속

돌진하는 계곡 기수는 가능하면 매 턴마다 공격한다.

* '돌진하는 계곡 기수'가 공격할 플레이어나 플레인즈워커는 당신이 결정합니다.

* 공격자지정단에서 '돌진하는 계곡 기수'가 탭되거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 '돌진하는 계곡 기수'는 공격하지 않습니다. '돌진하는 계곡 기수'가 공격하는 것에 대해 따로 비용을

지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 '돌진하는 계곡 기수'는 공격하지 않을 수 있습니다.

'돌진하는 계곡 기수'가 전투단계가 시작되기 전에 전장에 들어왔다면, 가능하면 그 턴에 공격합니다. 전투가 종료된 후에 전장에 들어왔다면, '돌진하는 계곡 기수'는 그 턴에 공격하지 않고 대개 이어지는 턴에 방어할 수 있습니다.

악행으로 모은 재산

{X}{B}{G}{U}

집중마법

상대를 목표로 정한다. 그 상대는 자신의 서고 맨 위에 있는 카드 X장을 추방한다. 당신은 그 중 전환마나비용이 X 이하이며 대지가 아닌 카드를 원하는 만큼 마나 비용을 지불하지 않고 발동할 수 있다.

* '악행으로 모은 재산'이 해결되면서 발동되는 카드들은 한 번에 하나씩 차례대로 발동해 모드를 고르고 목표를 고르는 식으로 진행됩니다. 마지막으로 발동한 카드가 제일 먼저 해결됩니다. 카드 유형에 기반한 발동 시기 제한은 무시합니다. 다른 발동 시기 제한(예: "전투 중에만 [이 카드]를 발동")은 반드시 따라야 합니다.

* 이미 대체비용을 사용해(마나 비용을 지불하지 않고) 카드를 발동하기 때문에 변이 능력을 사용해 뒷면 상태로 발동하는 것을 포함하여 다른 모든 대체비용을 지불할 수 없습니다. 키퍼 비용과 같은 추가비용은 지불할 수 있습니다. 카드에 필수 추가비용이 있다면, 그 비용은 반드시 지불해야 합니다.

* 카드의 마나 비용에 {X}가 있다면, 그 카드를 발동할 때 그 값으로 0을 선택해야 합니다.

* 이런 식으로 발동하지 않은 카드는 추방당한 채로 남습니다.

전쟁영웅 지망생

{1}{R}

생물 — 인간 전사

2/1

습격— 이 턴에 당신이 생물로 공격했다면, 전쟁영웅 지망생은 +1/+1 카운터 한 개를 가지고 전장에 들어온다.

전쟁영웅 지망생은 공격력이 1 이하인 생물에게 방어될 수 없다.

* 생물이 유효하게 '전쟁영웅 지망생'을 방어한 후에 그 생물의 공격력을 1 이하로 내리더라도 그 방어를 취소할 수 없습니다.

썩비행 로크

{3}{W}{W}

생물 — 조류

3/4

비행

습격— 썩비행 로크가 전장에 들어올 때, 당신이 이 턴에 생물로 공격했다면 비행을 가진 3/4 백색 조류 생물 토큰 한 개를 전장에 놓는다.

썩비행 로크가 공격할 때마다, 당신은 공격생물 한 개당 생명 1점을 얻는다.

* 마지막 능력이 해결될 때 '썩비행 로크'가 전장에 있다면 그 자체를 포함하여 공격생물의 수를 세어 생명을 몇 점 얻는지를 계산합니다.

겨울불꽃

{1}{U}{R}

순간마법

하나 혹은 둘 다를 선택한다 —

- 생물을 목표로 정한다. 그 생물을 탭한다.
- 생물을 목표로 정한다. 겨울불꽃은 그 생물에게 피해 2점을 입힌다.

* 주문을 발동할 때 모드를 선택합니다. 두 가지 모드 모두 선택할 수도 있습니다. 주문이 스택에 쌓이면 선택한 모드를 변경할 수 없습니다.

* 모드를 둘 다 선택한 경우, 각 모드는 동일한 생물이나 다른 생물을 목표로 정할 수 있습니다.

* '겨울불꽃'은 해결되려 할 때 유효하지 않은 목표에는 효과를 발휘하지 않습니다. 모드를 둘 다 선택했고 그 시점에서 두 목표가 모두 유효하지 않다면 '겨울불꽃'은 무효화됩니다.

투구분쇄자 주르고

{2}{R}{W}{B}

전설적 생물 — 오크 전사

7/2

신속

투구분쇄자 주르고는 가능하면 매 전투마다 공격한다.

투구분쇄자 주르고는 당신의 턴인 한, 무적을 가진다.

투구분쇄자 주르고에게 이 턴에 피해를 입은 생물이 죽을 때마다, 투구분쇄자 주르고에 +1/+1 카운터 한 개를 올려놓는다.

* '투구분쇄자 주르고'가 공격할 플레이어나 플레인즈워커는 당신이 결정합니다.

* 공격자지정단에서 '투구분쇄자 주르고'가 탭되거나 공격할 수 없게 만드는 주문이나 능력의 영향을 받으면 '투구분쇄자 주르고'는 공격하지 않습니다. '투구분쇄자 주르고'가 공격하는 것에 대해 따로 비용을 지불해야 하는 경우, 의무적으로 그 비용을 지불할 필요가 없으므로 공격하지 않을 수 있습니다.

'투구분쇄자 주르고'가 전투단계가 시작되기 전에 전장에 들어왔다면, 가능하면 그 턴에 공격합니다.

전투가 종료된 후에 전장에 들어왔다면, '투구분쇄자 주르고'는 그 턴에 공격하지 않고 대개 이어지는 턴에 방어할 수 있습니다.

* 생물이 죽을 때마다 그 턴에 '투구분쇄자 주르고'가 그 생물에 피해를 입혔는지 확인합니다. '투구분쇄자 주르고'가 그 생물에 피해를 입혔다면 '투구분쇄자 주르고'의 능력이 격발됩니다. 생물의 조종자가 누구인지 또는 누구의 무덤으로 들어갔는지는 상관없습니다.

매직 : 더 개더링, 매직, 타르커의 칸, 테로스, 신들의 피조물 및 넥스로 가는 길은 미국 및 기타 국가에서 Wizards of the Coast LLC의 상표입니다. ©2014 Wizards.